I ♥ news ATARI®

A Warner Communications Company

Le Journal des Fans ATARI N° 005 JUIN/JUILLET/AOUT 1983

EDITORIAL

Voici le 5ème et dernier numéro d'Atari News. Depuis décembre 81, date de lancement du journal nous nous sommes faits l'écho fidèle des évènements majeurs d'Atari France. Souvenez-vous ! En moins d'un an nous avons assisté à la venue des Ordinateurs-Maison Atari 400 et 800 aussi bien qu'au succès prodigieux des championnats de France et du Monde Pac-Man.

L'année 1983 s'annonce toute aussi riche en péripéties : elle marquera notamment le véritable départ de la micro-informatique domestique, l'introduction d'une console de la 3ème génération ainsi que l'apparition d'une nouvelle star des jeux-vidéo Miss Pac-Man ; alors à Pac-Man, homme de l'année 82 pourquoi ne verrait-on pas succéder Miss Pac-Man, femme de l'année 83 ?

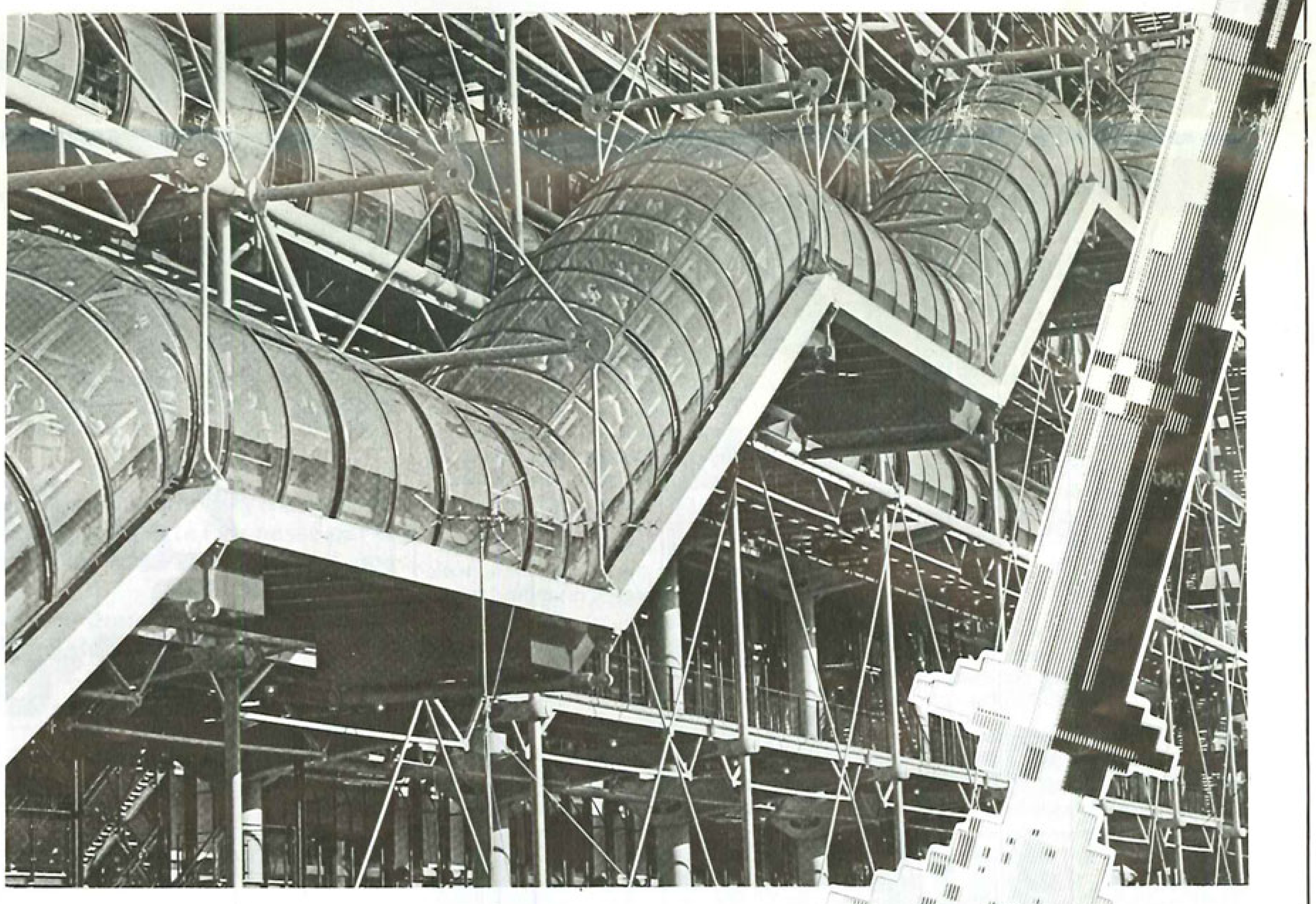
Cette future reine des jeux-vidéo 83 nous vous la présentons sous toutes les coutures dans notre rubrique "nouvelles cassettes" et le moins qu'on puisse dire est qu'elle vous donnera du fil à retordre...

Autres temps forts de cette 5ème édition : l'exposition "Au Temps de l'Espace" conçue par le Centre de Création Industrielle de Beaubourg et entièrement animée par les Ordinateurs-Maison Atari. Mais l'informatique, symbole des temps modernes, n'est-ce pas avant tout la remarquable pénétration des ordinateurs et jeux-vidéo Atari dans différents villages du Club Méditerranée.

Et l'après Atari News, dans tout cela ? Le journal vous a plu. C'est en résumé ce que nous pouvons retenir des différents témoignages qui nous sont parvenus tout au long des 18 derniers mois. Soyez certains que nous n'en avons tiré aucune gloriole, bien au contraire, et nous pouvons vous annoncer d'ores et déjà la sortie en septembre d'un tout nouveau magazine, encore plus proche de vous. Vous l'avez compris, ce sera le grand évènement de la rentrée 83, dans la mesure où cette nouvelle version servira de lien privilégié entre tous les membres du "Club" Atari.

12 rubriques pour vous convaincre, tel est le pari que nous avons lancé. Alors rendez-vous à la rentrée des classes mais en attendant reportez-vous vite au centre du journal où nous vous donnons la possibilité de gagner un Atari 400 ! De quoi occuper vos longues journées d'été... Pour cela il suffit de trouver un nom au magazine, le hasard faisant le reste.
Bonnes vacances à tous. ■

Paméla.



BEAUBOURG LA CONQUETE SPATIALE AVEC ATARI

Inutile de vous présenter le centre Georges Pompidou : le plus grand musée d'Europe, le monument le plus visité de Paris (devant la Tour Eiffel !)...

Le Centre de Création Industrielle de Beaubourg a donc décidé, en très étroite collaboration avec Atari, de lancer, du 18 mai au 12 septembre prochain, une exposition nommée "Au temps de l'espace", qui permettra au public, grâce à des animations effectuées par les Ordinateurs-Maison Atari, de constater très visuellement les retombées technologiques des recherches spatiales.
L'exposition se présentera sous la forme d'un parcours, ou d'une promenade : plus de sept salles qu'on visitera successivement. On découvrira dans la première toutes les utilisations pratiques des Ordinateurs-Maison Atari. Dans la seconde, entièrement consacrée à la recherche spatiale, on découvrira un spectacle audiovisuel retraçant les principales étapes de la conquête astronautique, ainsi qu'une expérience de psychologie de groupe, directement venue de l'université Américaine de Greenfield, en cas de vol spatial prolongé.
La troisième salle sera toute dédiée à la vitesse : les visiteurs passeront sur un plan incliné, entourés d'images qui défileront à une vitesse impressionnante.
La quatrième salle simulera tout notre univers et ses multiples communications : un mélange d'images, de sons et de lumières, de tous les pays du monde.
A partir de la cinquième salle, c'est le rêve qui tient la vedette : d'abord, un hommage mérité à Jules Vernes, avec une coupe de l'intérieur d'une fusée, telle que l'écrivain l'avait imaginée. La sixième salle laissera s'exprimer tous ceux pour qui l'espace est rêve, art, et imagination : sculpteurs, peintres, dessinateurs, etc...

Enfin, la septième salle : elle occupe le haut de la fusée. On y projetera un spectacle audiovisuel hallucinant, sur un écran circulaire de 360 degrés, exprimant les souhaits, les espoirs, et les recherches, de tous ceux qui travaillent pour le progrès de la conquête spatiale. Une exposition étourdissante donc, qui sera toute entière animée par les Ordinateurs-Maison Atari, chargés de synchroniser les spectacles, d'animer les sons, les lumières, et de démontrer, par des applications très visuelles et spectaculaires, combien le monde de demain est celui de l'informatique... ■

SOMMAIRE

2. — La Génése d'un nouveau Pac-Man.
Un docteur lyonnais créé son propre Pac-Man. Quelle est sa technique ?
3. — Tout sur le Championnat Atari- Europe1 -Paris-Match Avec les dates des finales régionales.
— A vos manettes, c'est parti. Tout sur le championnat inter-club.
4/5. — Les nouveaux programmes de jeux : Miss Pac-Man, Centipéde, Galaxian et RealSports Tennis et Football.
— Les trucs pour augmenter encore vos records.
6. — De nombreux concours chez les revendeurs Atari
— les mots croisés Phœnix.
— la bande dessinée Centipède
7. — Atari / ATP Service gagnants, reportage sur la Raquette d'Or d'Aix-en-Provence.
— Le courrier des lecteurs.
— Rebus.
8. — Soleil et octects, reportage au Club Méditerranée, sur l'atelier informatique Atari, au village de Punta Cana aux Antilles.

LA GENESE D'UN NOUVEAU PAC-MAN*

La fille du docteur Lambert teste le programme de son père.

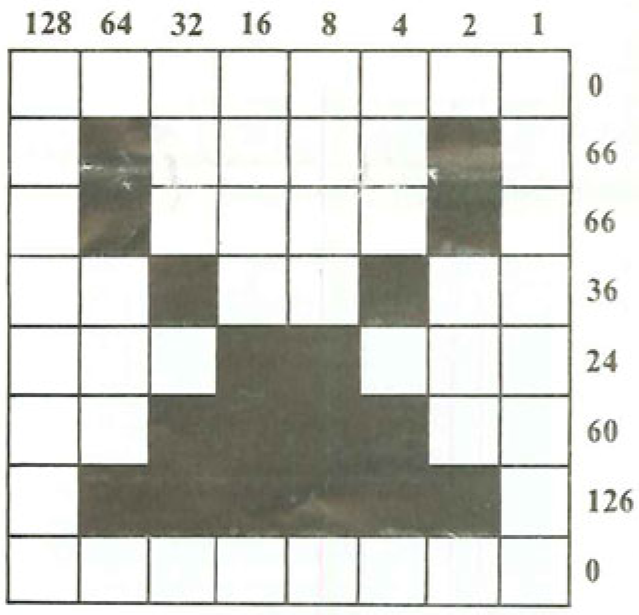
Je suis grand amateur de jeux vidéo, et j'ai acheté l'Atari 800 dans l'espoir de créer mes propres jeux. Après avoir appris un bon moment le Basic, j'ai voulu tenter de reproduire un Pac-Man, avant d'inventer un jeu moi-même. J'ai commencé par dessiner le labyrinthe : facile. Puis, grâce à une documentation que j'ai trouvée dans une revue Américaine, j'ai dessiné un Pac-Man en player-missile (voir encadré) - c'est-à-dire que je peux le déplacer avec mon joystick sans avoir à re-dessiner le fond après son passage.

J'ai eu beaucoup plus de mal à l'empêcher de franchir les murs du labyrinthe : au début, il y restait collé, ensuite, il était projeté n'importe où ! Enfin, cela a marché après quelques heures de recherche ! Je n'ai pas eu trop de difficultés à lui faire gober les pastilles. Mais je dois bien avouer que mon Pac-Man est encore un peu simple : il n'y a qu'un seul fantôme, assez malin cependant... Et surtout, la vitesse de jeu est un peu lente (bien sûr, puisque je programme en Basic). Enfin, pour un début, après seulement trois mois d'apprentissage, c'est quand même honorable !...". ■

Philippe Lambert, Docteur, Lyon.

* *Pac-Man est la propriété de Namco, Ltd.*

COMMENT DESSINER VOTRE PLAYER MISSILE



Il faut réaliser son dessin dans une grille de 8 × 8. Les chiffres en haut indiquent la valeur de chaque colonne. Quand on fait son dessin, on noircit des cases. Par ligne, et pour chaque case noircie, on compte la valeur de la colonne donnée, et on fait l'addition.

Dans notre exemple ci-contre, la deuxième ligne vaut 66 (64 + 2) : la quatrième ligne vaut 36 (32 + 4). La 7ème ligne vaut 126 (64 + 32 + 16 + 8 + 4 + 2).

On met ensuite ces chiffres dans les DATA que lient la boucle principale du dessin du Player-Missile, et le tour est joué !

```
99 REM ******************
100 REM CREATION ET EXEMPLE D'UTILISATION
110 REM D'UN PLAYER-MISSILE
120 GRAPHICS 8 : SETCOLOR 2, 3, 4
130 POKE 559,62
139 REM ******************
140 REM INITIALISATION DE LA POSITION HORIZONTALE ET DE LA COULEUR
150 POKE 53248,120
160 POKE 704,200
170 POKE 53256,2
199 REM ******************
200 REM ACTIVER LE DESSIN DU PLAYER-MISSILE
210 I = PEEK (106) -8
220 POKE 54379, I : 53277,3
229 REM ******************
230 REM DESSIN DU PLAYER-MISSILE
240 J = I* 256 + 1024
250 FOR N = 100 TO 128
260 READ D
270 POKE J + N, D
280 NEXT N
300 DATA 24, 24, 24, 60, 60, 60, 126, 126, 126, 255, 255, 255, 24, 24, 24, 24, 24, 24, 24, 24, 60, 60, 60, 102, 102, 102, 195, 195, 195
399 REM ******************
400 REM DEMANDE DE LA POSITION DU PLAYER-MISSILE
410 PRINT "ENTREZ UN NOMBRE ENTRE 41 ET 200, PUIS APPUYEZ SUR LA TOUCHE RETURN"
420 INPUT P : POKE 53248, P : GOTO 410
```

La bible du Pac-Man !

Comment améliorer vos performances et gagner

Voulez-vous faire plus ample connaissance avec le fameux Get Brother.

Saviez-vous qu'il existait des réductions du Pac-Man.

Voulez-vous connaître tous les trucs du champion de France et vice-champion du Monde Atari ?

Voulez-vous définitivement TOUT savoir sur le Pac-Man ? lisez comment "gagner au Pac-Man" par Philippe Adjutor aux Editions Générique
En vente 24 F dans votre librairie
ou
aux Editions Générique, 13, passage Landrieu, 75007 Paris
30 F franco de port

Bon à découper et à retourner aux : Editions Générique, 13, passage Landrieu, 75007 Paris.

Veuillez m'envoyer 1 ex. de "Comment gagner au Pac-Man". Ci-joint 30 F (24 F + frais de port) par chèque libellé à l'ordre des Editions Générique.

Nom ______________________

Adresse ______________________

CHAMPIONNAT DE FRANCE 1983 DES JEUX VIDEO ATARI AVEC EUROPE N°1 ET PARIS MATCH

Le stand Atari au Salon du Son à Paris.

La remise du prix à la foire de Lyon.

Le comité Olympique va-t-il homologuer cette nouvelle discipline ? Ce n'est pas impossible. Après le succès remporté l'an passé par le Championnat de France des Jeux vidéo Atari ce ne serait que justice.
Le coup d'envoi du Championnat a été donné le 9 mars. Organisé comme l'an passé avec la collaboration d'Europe 1 et de Paris Match ce Championnat Atari est ouvert à tous, avec deux catégories de joueurs : les moins et les plus de 18 ans.

Dans les quinze grandes régions françaises, des tournois et des finales régionales sont organisées en collaboration avec un journal régional. Et les deux meilleurs joueurs par catégorie seront invités pour la finale à Paris. Alors ne perdez plus une minute et entraînez-vous dès maintenant sur Centipède. C'est en effet sur ce jeu qu'il va falloir faire un exploit. L'autre jeu sera tiré au sort le jour même du concours. En 5 minutes de jeu sur chaque cassette au niveau le plus difficile il va falloir totaliser un maximum de points sur les deux parties. Quel que soit le résultat vous pourrez tout de même participer à la finale de votre région.

DATES DES FINALES REGIONALES

Lisez votre journal régional pour connaître les lieux et dates des éliminatoires.

Depêche du Midi	Toulouse hall du Journal	3 septembre
La Nouvelle République	Poitiers hall du Journal	25 juin
Le Dauphiné Libéré	Foire de Grenoble	12 mai
Paris Normandie	Rouen hall du Journal	21 mai
DNA	Orangerie de Strasbourg	31 août
L'Union	Foire de Chalons	4 septembre
Le Progrès	Lyon hall du Journal	18 juin
Le Midi Libre	Feria de Béziers	15 août
Courrier Picard	Foire d'Amiens	12 juin

LES SCORES RECORDS

Au Salon International du Son et de la Vidéo, il y avait foule au stand Atari. Comme l'an passé c'était le coup d'envoi du Championnat de France Atari-Europe 1-Paris-Match.
Le Palais des Congrès à Paris s'était mis à l'heure de Centipède. Des dizaines d'écrans de télévision installés face au bar par Atari, étaient pris d'assaut. On voulait jouer à Centipède, ce nouveau jeu Atari qui fait fureur aux Etats-Unis. Et seuls, les plus patients parvenaient à s'installer aux commandes.
Devant le succès du concours, il fallut même ajouter quelques téléviseurs supplémentaires. Mais ce n'est que sur le stand Atari, au premier niveau, que l'on pouvait faire homologuer son score pour le championnat. Toutes les heures, Centipède enregistrait un nouveau record jusqu'au jour où le jeune Tom Dayan de Paris IX^e réalisa 41.198 points en 5 minutes. Personne ne fera mieux jusqu'à la fin du salon. Même dans la catégorie senior, Jérôme Peyron (Paris XX^e) ne parviendra pas à le dépasser. Pourtant son score de 39.688 fut considéré par les spécialistes présents comme une belle performance.
Lors de la récente foire de Lyon nous vous signalons que les deux champions régionaux ont été Raphael Darteil dans la catégorie junior avec 24.760 points et un excellent joueur qui s'annonce comme un concurrent sérieux pour la finale du Championnat de France s'il y parvient. Son nom : Daniel Feschet, un junior, qui réalisa 42.012 points. Bravo ! Dans la future revue d'Atari nous vous informerons des records réalisés sur Centipède pour le Championnat de France qui s'annonce cette année très disputé. ■

Les fans de Marseille seront-ils sacrés Super – champions ?

A VOS MANETTES C'EST PARTI

Nous vous l'avions dit dans l'ATARI NEWS N° 4, c'est l'enthousiasme dans les clubs, car les compétitions pour l'élection du "Club des super champions de France 83" ont débuté.

Cela se passait à Monte-Carlo le 30 mars, et nous avons pu voir les Clubs de Rocheville et Nice se mener une lutte acharnée, il en fut de même à Aix-en-Provence le 13 avril pour le Club de Marseille. Chaque membre donnait le meilleur de lui-même pour augmenter le score du Club.
Comme vous le savez, il faut totaliser un maximum de points en équipe, le score total étant ensuite divisé par le nombre de membres du Club afin d'obtenir un score moyen.
Le Club qui aura obtenu le meilleur score sera élu "Club des Super Champions de France 1983" et alors tenez-vous bien, le Club ainsi couronné se verra offrir par ATARI... un Ordinateur-Maison ATARI 400.
Et ce n'est pas tout !
Celui d'entre vous tous qui aura obtenu le meilleur score sur la cassette Centipède sera promu "Champion des Fans" et recevra une coupe immortalisant son exploit.
Alors préparez-vous bien, et n'hésitez pas à vous entraider pour donner à votre Club toutes ses chances.

Adresse du Siège du Club : Club des Fans ATARI, 9-11 rue Georges Enesco, 94008 CRETEIL.

CENTIPEDE™ OU LA FORET MALEFIQUE

Imaginez un bois magique dans lequel vous vous êtes égaré... La chenille Centipède descend vers vous en se faufilant entre les champignons qui parsèment le sol. En visant bien, vous pouvez fragmenter, puis détruire, anneau après anneau, cette vilaine bête. Mais elle se venge : à l'endroit où un de ses anneaux a disparu, elle laisse un nouveau champignon... Et plus il y a de champignons, plus la prochaine chenille descendra vite ! Hélas, ce n'est pas tout : une araignée se balance autour de vous : si vous la touchez, c'est du bonus, si elle vous touche, c'est la fin ! De temps en temps, un drôle d'insecte dégringole du haut de l'écran pour rajouter de nouveaux champignons sur son passage. Et il faut compter aussi avec un méchant escargot qui empoisonne certains champignons : si la chenille les touche, elle descend tout droit vers vous ! Bref, une forêt où il n'est pas agréable de se promener. Mais un jeu passionnant, et une restitution très fidèle du jeu de café.

BUT DU JEU : survivre en éliminant un maximum de chenilles pour marquer des points. ■

** Centipede est une marque déposée d'Atari, Inc.*

TERRIEN CONTRE GALAXIENS

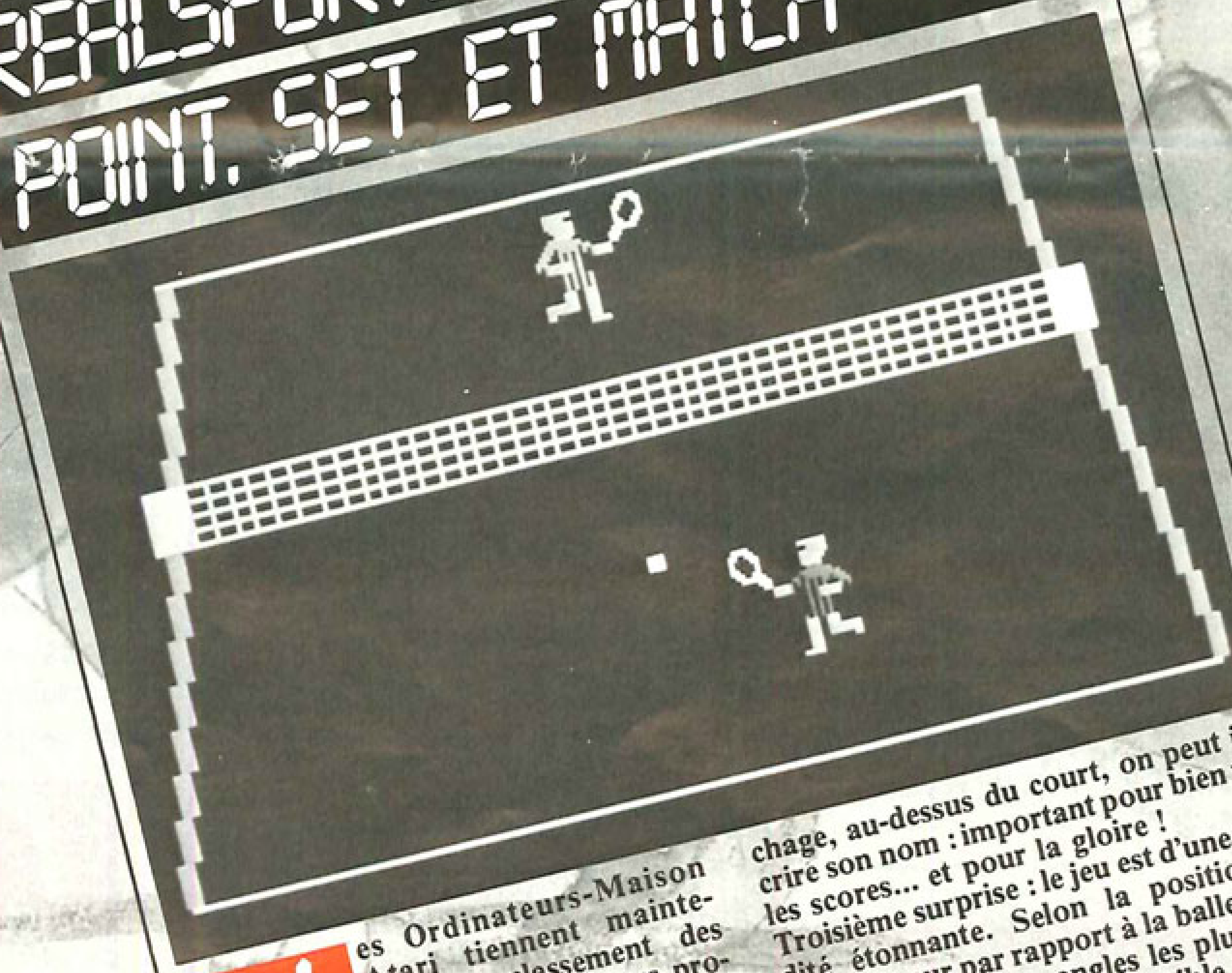
Galaxian : tout le monde connait ce best-seller des jeux de café ! Une trentaine d'envahisseurs, groupés en formation au sommet de l'écran, descendent vers votre vaisseau en piqué, tout en lançant des bombes pour le détruire. Vous ripostez par votre vitesse de déplacement et votre canon-laser... Si le principe du jeu est simple, sa pratique l'est beaucoup moins : à chaque fois que vous réussissez à éliminer une formation complète d'ennemis, en voici une nouvelle, plus redoutable. Le vol des Galaxians est encore plus rapide, plus hasardeux, et ils sont toujours plus nombreux à descendre sur votre tête ! Visez surtout le vaisseau-amiral des groupes triangulaires, vous obtiendrez un bonus appréciable.

Très bon graphisme : les Galaxians sont de formes et de couleurs différentes. Et ils engendrent un vacarme terrifiant !

BUT DU JEU : tenir le plus longtemps en détruisant les Galaxiens. On peut choisir la difficulté de la vague d'attaque de départ. ■

** Galaxian est une marque déposée de Bally Midway Mfg. Co., sous licence de Namco America, Inc.*

REALSPORTS TENNIS™ POINT, SET ET MATCH



Les Ordinateurs-Maison Atari tiennent maintenant le classement des tournois des joueurs professionnels : il eût été malheureux qu'on ne puisse pas aussi s'entraîner sur son téléviseur avec son Ordinateur de Jeux-Vidéo 2600 ! Première surprise : on s'y croirait ! Le court de Tennis, vu en perspective, pourrait trouver place sans problème à Wimbledon... Les joueurs sont très bien dessinés, mêlant l'élégance d'un Borg à l'efficacité d'un Connors. Deuxième surprise : sur le tableau d'affichage, au-dessus du court, on peut inscrire son nom : important pour bien voir les scores... et pour la gloire ! Troisième surprise : le jeu est d'une rapidité étonnante. Selon la position de votre joueur par rapport à la balle, vous pouvez trouver les angles les plus décisifs. Et il est aussi possible d'aller conclure au filet... ou de s'y faire passer !

BUT DU JEU : prendre la succession de Borg. On peut affronter un ami comme l'ordinateur (impressionnant de régularité...). ■

** RealSports Tennis est une marque déposée d'Atari, Inc.*

LES TRUCS

DEFENDER*

Au début de chaque vague. partez vers la gauche de l'écran : vous rencontrerez plus vite les envahisseurs qui enlèvent les humains, et cela dans un ordre plus facile.

Si la planète a explosé, faites descendre votre vaisseau sous la bande orange du bas de l'écran : il disparaît totalement et est à l'abri. Puis déplacez-le horizontalement pour ressortir au bon moment à l'endroit le plus dégagé, sans monter bien haut, pour pouvoir redescendre dès qu'il y a danger. Et, même caché, vous pouvez utiliser la super-bombe qui vide l'écran ! ■

* Défender est une marque déposée de Williams Electronics, Inc.

SUPERMAN*

Avant de toucher le joystick pour commencer à jouer, appuyez donc sur le bouton rouge de tir. Ainsi, Superman reste en l'air et ne se rend pas dans la cabine téléphonique pour se changer. Attendez que deux secondes soient passées, relâchez le bouton, et déplacez Superman dans la direction que vous voulez : il vole dès maintenant ! Un bon gain de temps... En outre, le pont n'explosera pas : il vous reste seulement à capturer les bandits. On peut ainsi établir un record qui descende jusqu'à moins de deux minutes ! ■

** Superman est une marque déposée de DC Comics, Inc.*

DEVENEZ CHAMPION DU BALLON ROND

Nouveau venu dans la série Real-Sports, le Soccer : le sport-vedette par excellence ! Il faut de l'espace pour retrouver toute la griserie du jeu : le terrain est vaste, trois fois la largeur de votre écran TV, et se déroule au fur et à mesure que les joueurs avancent (grâce au scrolling). Les joueurs ? Le réalisme de leur silhouette est surprenant, et on aimerait pouvoir courir aussi vite et aussi souplement qu'eux !...

Chaque équipe dispose de trois coéquipiers, un milieu de terrain, et deux ailiers. Vous commandez avec le joystick celui de vos joueurs qui est le plus près de la balle... ou qui la possède déjà ! Mais attention : l'adversaire peut venir vous la chercher dans les pieds, et il faut savoir dribbler ou passer au bon moment. Quant aux tirs, ils sont foudroyants ; nous vous recommandons plus spécialement ceux des ailiers, en diagonale, imparables...

BUT DU JEU : marquer des buts ! On peut affronter un ami, ou l'ordinateur lui-même. ■

** RealSports Soccer est une marque déposée d'Atari, Inc.*

MS PAC MAN* LA STAR DES JEUX VIDEO

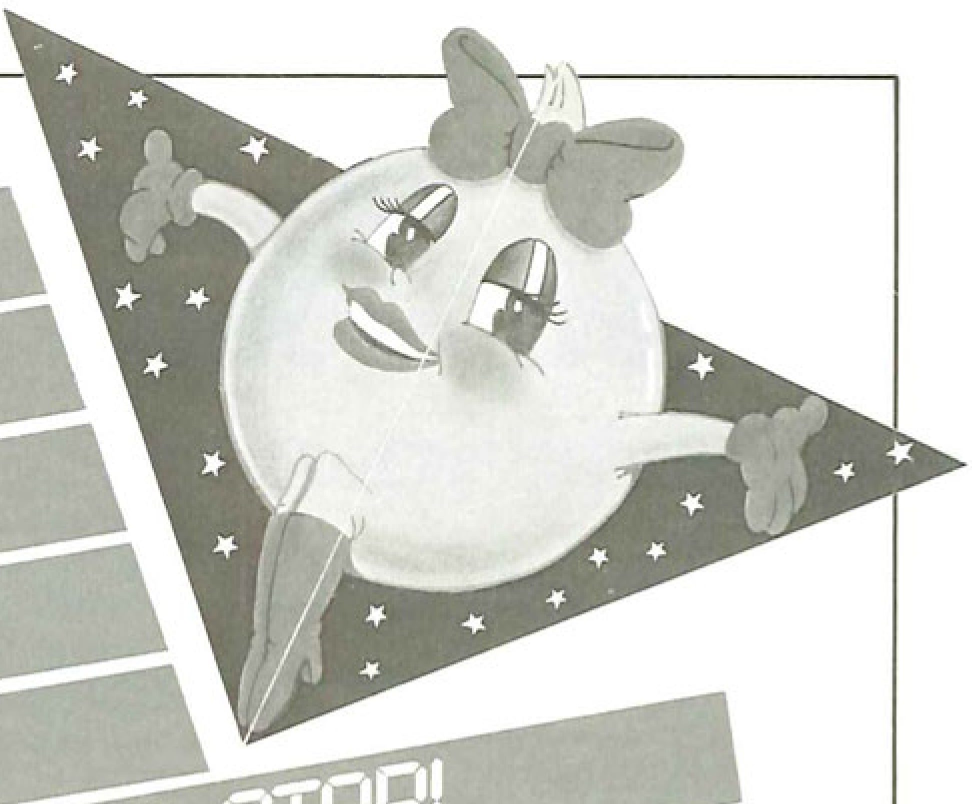
En oui, voici la femme du célèbre Pac-Man, et sans aucun doute la reine des jeux vidéo 83 ! Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'elle ne manque pas de charmes...

• Une petite musique bien à elle. Joli.
• Un petit nœud sur la tête. Adorable.
• Des labyrinthes compliqués qui changent à chaque fois qu'on a vidé deux tableaux. Pour trouver des parcours infaillibles, il va falloir travailler dur !
• Des fantômes très visibles, de couleurs différentes, et ayant chacun leur personnalité (le rouge est impitoyable !).
• Des fantômes très intelligents : quand vous pouvez les manger, ils évitent de se regrouper. Quand vous êtes à côté d'une pilule d'énergie, ils s'approchent difficilement.
• Des bonus différents à chaque tableau, de la cerise aux bretzels... Et ils se déplacent à travers le labyrinthe !
• Crescendo de notes qui vous indique jusqu'à quel moment vous pouvez dévorer les fantômes.

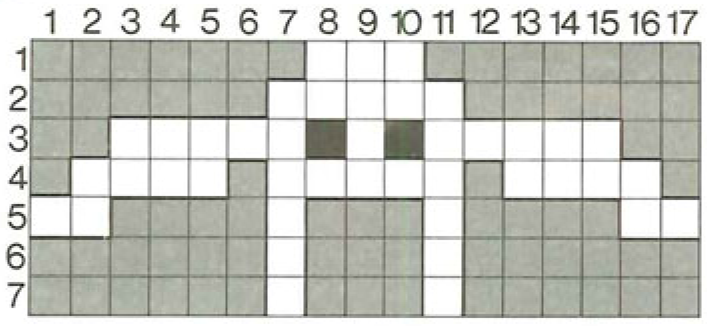
BUT DU JEU : vous le connaissez, bien sûr ! Mais vous allez voir, même les professionnels du PAC-MAN auront bien du mal à nourrir et à sauver sa délicieuse épouse ! ■

** Ms Pac-Man et personnages sont des marques déposées de Namco, Ltd.*

DE NOMBREUX CONCOURS CHEZ LES REVENDEURS ATARI



MOTS CROISES PHOENIX



Horizontalement :
1/Oiseau plus sympathique que le Phœnix. 2/ De force, quand il vous protège. 3/ Ainsi vole le Phœnix. / Si vous éliminez une dizaine de tableaux au minimum, vous en êtes un ! 4/ Première maison du Phœnix. / Le Phœnix cherche le vôtre. / Ce que vous devez nécessairement faire pour gagner. 5/ Infinitif. / Ils réalisent les meilleurs scores.

Verticalement :
2/ Métal brillant. 3/ Saint provençal. 4/ Parcouru. 5/ Note renversée. 7/ Quand le vaisseau-amiral apparait, voilà ce que cherchent à vous faire tous les oiseaux. 8/ Cri poussé par le joueur quand il est touché. 9/ Comme le joueur de Phœnix, espérons-le. 10/ Possessif inversé. 11/ La vedette. 13/ Lettre grecque. 14/ Avec tous ces monstres, vous êtes tombé sur un... de taille ! 15/ Sud-Est. 16/ Soleil Egyptien.

Depuis le 15 février 1983, se déroule chez certains revendeurs ATARI, le concours "Aventuriers de l'Arche Perdue".

Informés par les bulletins distribués par votre revendeur et par les annonces parues dans vos journaux régionaux, vous avez déjà été nombreux à vous précipiter dans les magasins ATARI pour essayer la nouvelle cassette, "Raiders of the Lost Ark".
A défaut d'avoir pu trouver l'Arche, on ne revenait pas forcément bredouille de cette "Aventure", car des programmes de jeux et un Ordinateur de Jeux Atari 2600 pouvaient facilement être gagnés.
Pour ceux qui n'ont pas encore participé à ce concours, signalons tout de même qu'il dure jusqu'au 10 juin 1983.
L'aventure n'est donc pas terminée...

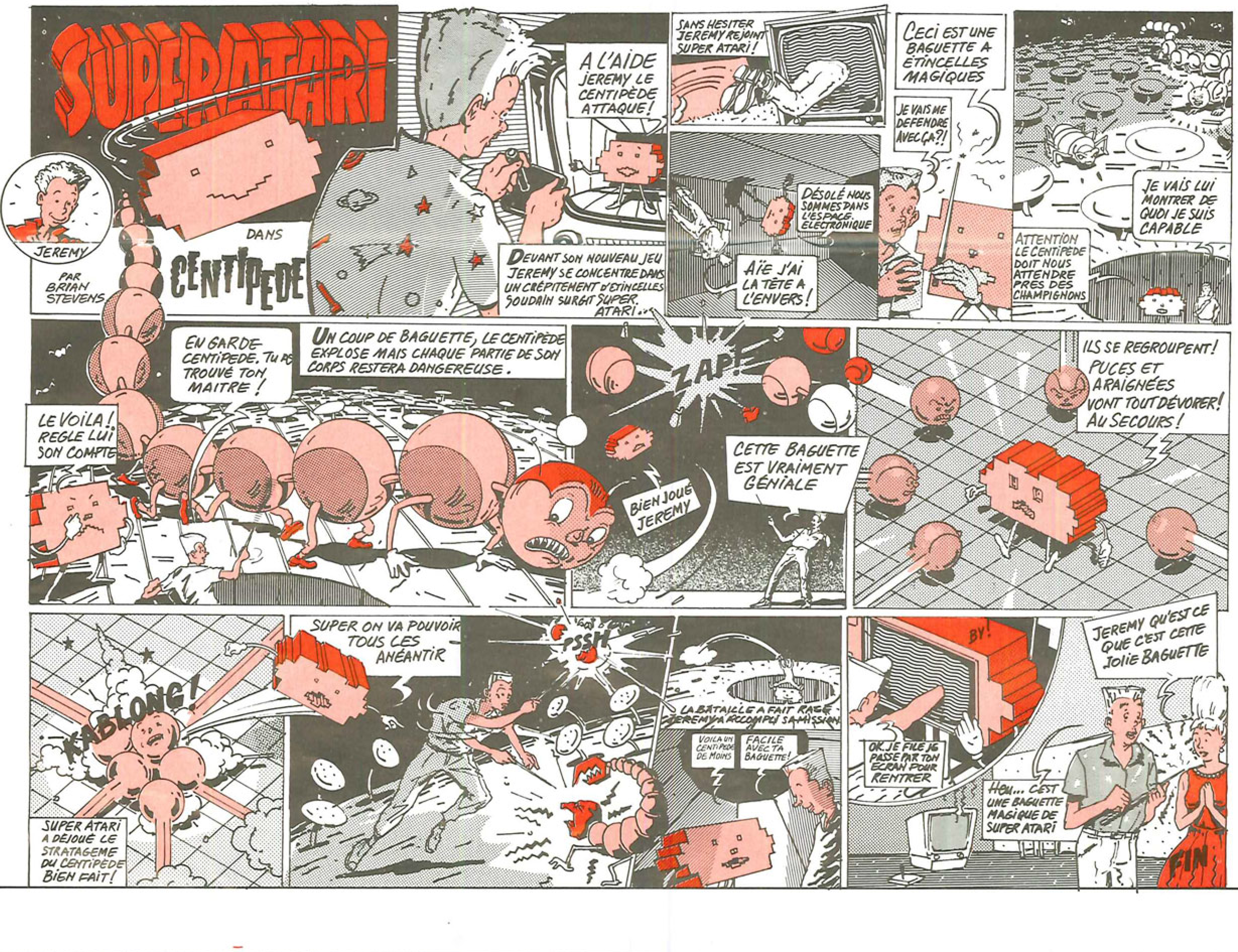
RENCONTRE AVEC LA STAR DE L'ANNEE

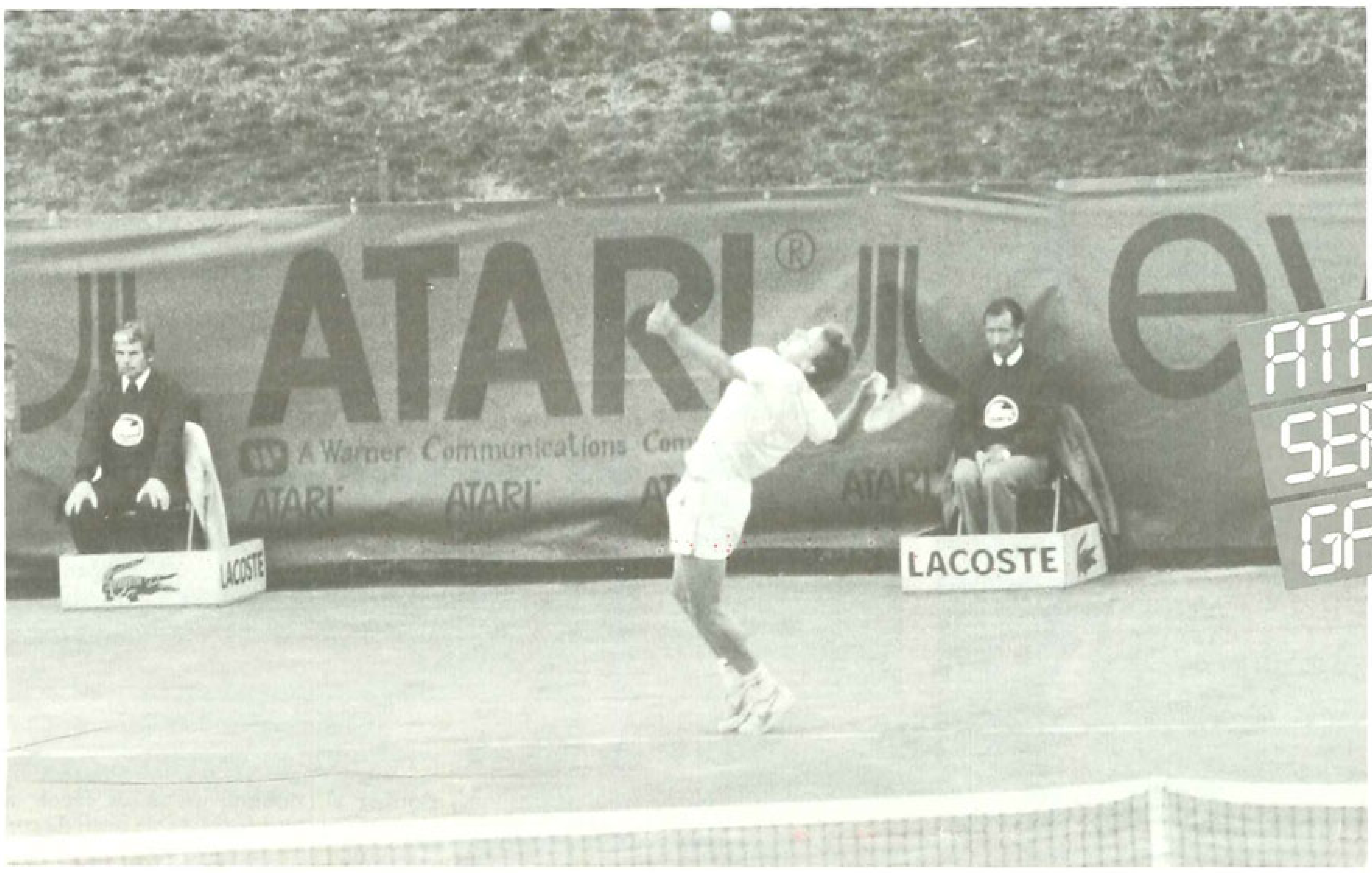
Pour Indiana Jones, l'Arche Perdue n'était qu'une mission parmi d'autres. Pour ATARI aussi, ce concours n'est que le premier d'une longue série. Car, dès le mois de juin, la célèbre Miss PAC-MAN élue star de l'année, vous accueille à bras ouverts.
- Miss PAC-MAN, c'est un nouveau programme de jeu qui ornera bientôt votre collection.
- Miss PAC-MAN, c'est la nouvelle opération qui va vous faire gagner les nouveaux range-cassettes ATARI et aussi un Ordinateur de Jeux-Vidéo.

Rendez-vous en juin pour découvrir et rencontrer votre... "future".

DU NOUVEAU DANS LE SPORT

A noter pour la fin de l'année, la sortie des nouveaux programmes de jeux-vidéo "Real Sports" dont le programme "TENNIS" constituera le point d'orgue. Un autre concours en perspective. ■





ATARI/A.T.P. SERVICE GAGNANT

Vous avez peut-être suivi à la télévision la finale de La Raquette d'Or, le tournoi Open de Tennis d'Aix-en-Provence (doté de 88.500 dollars ! !) : encore une victoire de l'impressionnant Suédois Mats Wilander sur un jeune Espagnol, Sergio Casal...

Atari était bien sûr présent autour des courts, comme il l'est et le sera dans la plupart des tournois agréés par l'Association des Tennismen Professionnels, l'ATP. Bientôt sous la tente Atari, à la disposition directe des spectateurs, un Ordinateur-Maison-Atari 800 donnera tous les résultats, tous les classements, toutes les caractéristiques des grands joueurs de Tennis. Une seule touche du clavier pour faire apparaître sur l'écran, à son goût, la personnalité et les performances de chaque vedette, le classement général en points ATP, les gains (fabuleux) réalisés par chaque joueur pendant sa saison, ou même encore des statistiques sur les différents affrontements entre deux joueurs donnés : savez-vous par exemple qui, de Lendl et de Connors, a battu l'autre le plus souvent ? Pouvez-vous dire si le Suédois Nyestrom est gaucher ou droitier ? Autant de précieux renseignements auquel le public aura accès librement, et instantanément, sur le stand Atari...
Une expérience très concluante donc, qui débutera bientôt dans des tournois aussi prestigieux que Roland-Garros, Wimbledon, ou Flushing Meadow... Et bien sûr, toutes les données du programme Atari/ATP seront mise à jour tournoi après tournoi ! ■

COURRIER DES LECTEURS

J'ai acheté mon ordinateur de jeu ATARI au mois de mars et j'ai déjà une collection de 8 programmes de jeux.
J'ai envoyé une carte de fidélité Club des fans le 8 avril et j'aimerais savoir quand est-ce que je recevrai mes cassettes gratuites.
Peut-on remplir une deuxième carte de fidélité pour obtenir de nouveau des cassettes gratuites ?
Fabien, 12 ans - Bourges

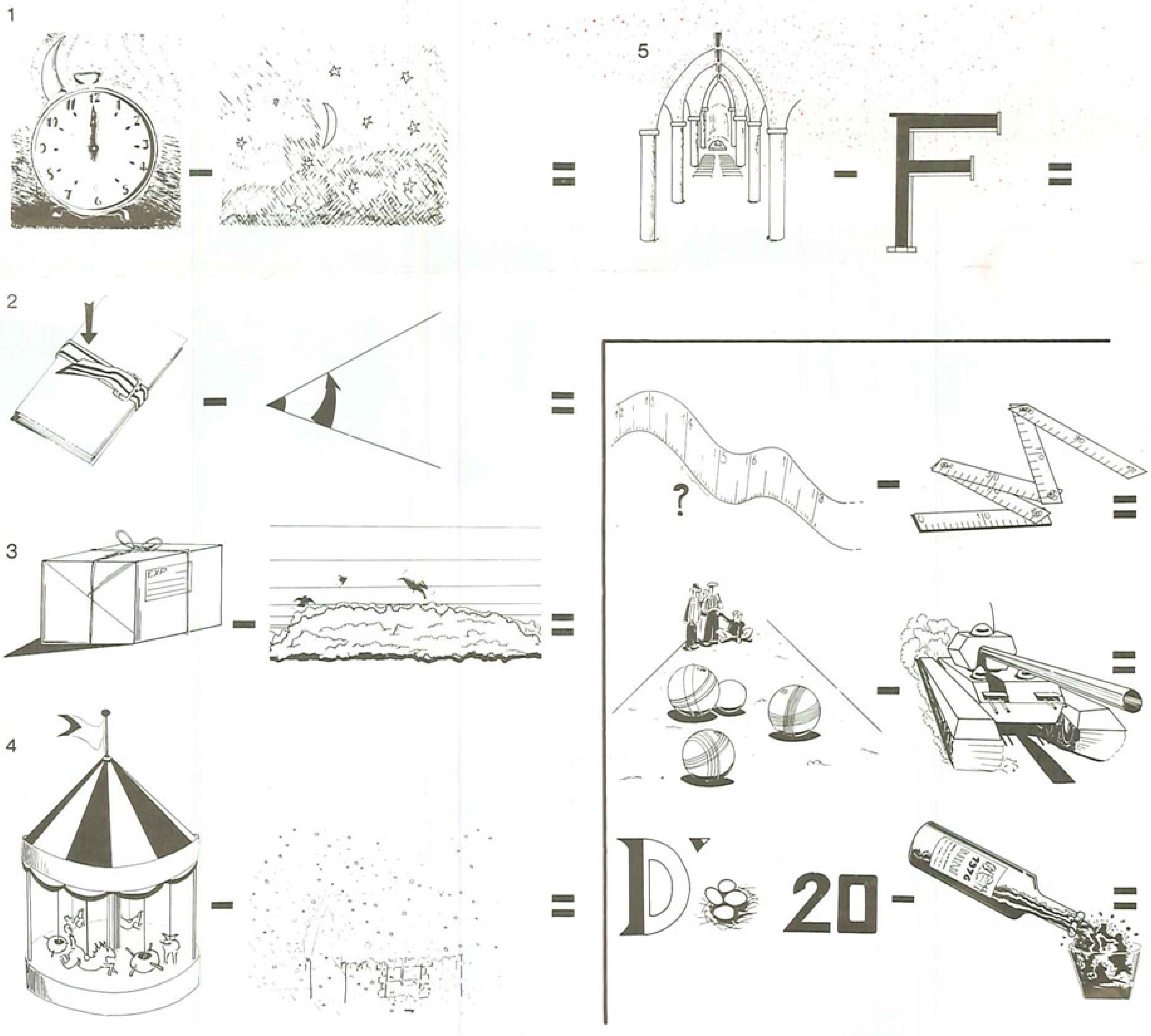
Bravo pour cette collection de programmes de jeux ATARI. Nous avons bien reçu ta carte de fidélité Club des Fans. Tu recevras tes 3 cassettes gratuites bientôt car il faut compter environ 1 mois 1/2 entre le moment où nous recevons ta carte et celui où tu reçois tes programmes de jeux. Tu peux bien sûr remplir autant de cartes que tu veux mais fais bien attention cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles.

Quelle est la signification exacte du symbole Atari ? Bon nombre de lecteurs nous ont posé cette amusante question...

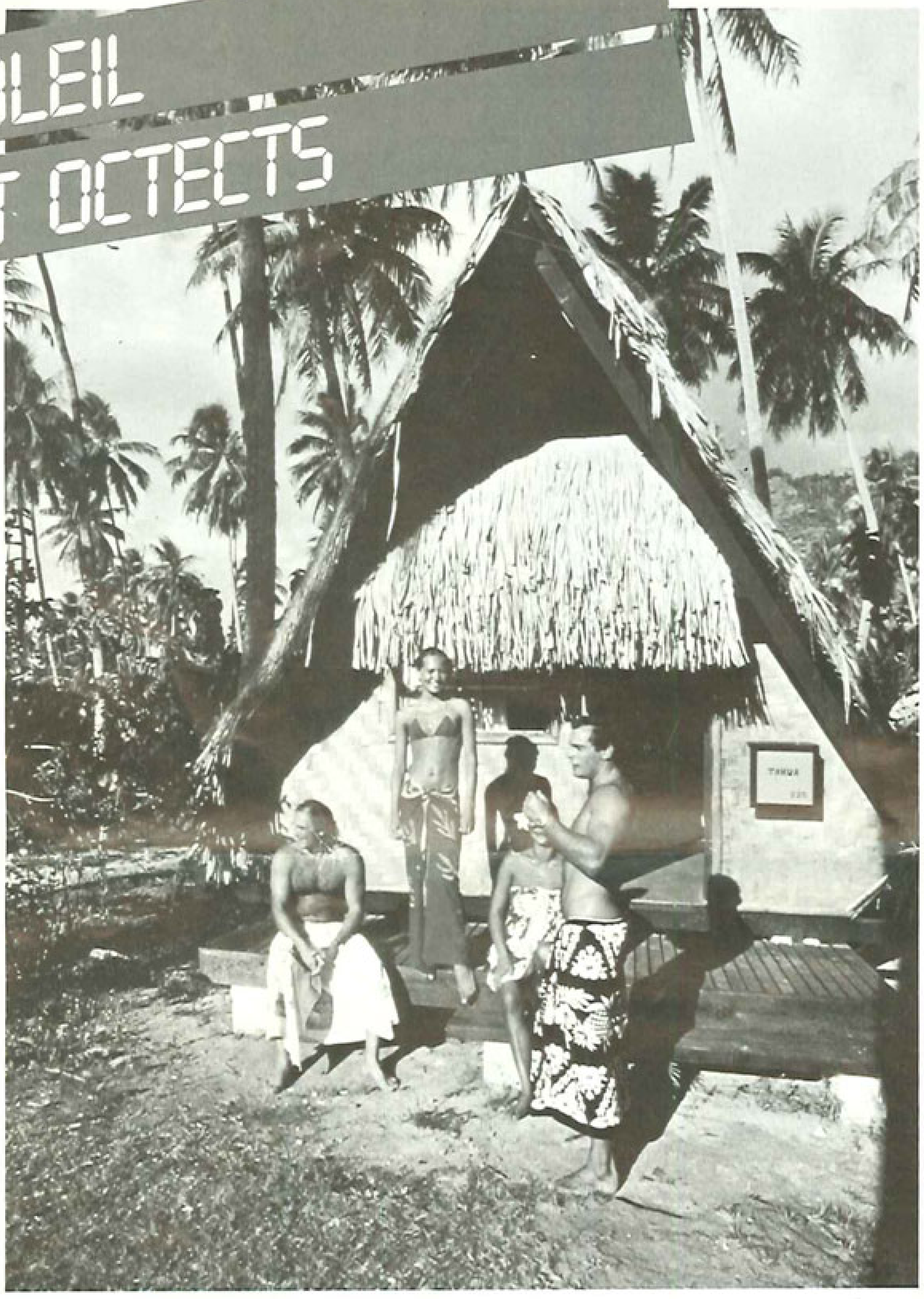
Bien que "Atari" soit un terme du jeu japonais "Go" qui veut dire à peu près "échec et mat", il n'y a pas de rapport réel entre la marque et ce jeu. En effet, si nous revenons aux sources, c'est-à-dire à George Opperman, le créateur initial, nous apprenons qu'il a surtout créé la forme du logo, au départ, pour rappeler le A d'Atari. Il ajoute par ailleurs que les deux montants inclinés qui se font face symbolisent aussi les deux joueurs en présence, que la victoire ou le terrain de jeu séparent (barre verticale centrale).
Il faut savoir encore que le logo Atari est souvent surnommé le "FUJI" Atari, sans qu'on connaisse très bien l'origine de cette appellation. Il est toutefois évident que sa forme élancée ressemble assez à celle du Mont Fuji, au Japon, dont les pentes sont incurvées de la même façon...

REBUS

Voici 2 rébus à résoudre :
Un jeu d'astuce, bien sûr, mais surtout la connaissance parfaite des programmes de jeux ATARI.
Pour jouer, c'est facile, lisez ce rébus où les mots s'ajoutent et se retranchent : (par exemple : "mirage - "age" = MIR)
Il représente la première syllabe d'un nom de programme de jeux ATARI.
A vous de jouer !



SOLEIL ET OCTECTS



Cela fait déjà quelques mois qu'Atari et le Club Méditerranée se sont alliés : disons que l'un apporte toute sa technologie et ses Ordinateurs-Maison, tandis que l'autre fournit son organisation, sa détente, et son soleil.

Ainsi se sont créés déjà plus de dix ateliers informatiques dans les Clubs les plus divers. Et il faut bien avouer, en toute modestie, que l'expérience est un véritable succès... au point qu'elle va s'élargir et devenir un sérieux événement avec la prochaine installation à Punta Cana (Caraïbes) d'une immense université d'été Atari-Club Méditerranée. Une initiative passionnante qui nous a poussé à aller interroger Monsieur Schemla, du Club Méditerranée, un des tout premiers (et des plus passionnés) créateur de cette nouvelle formule de loisirs.

ATARI NEWS : D'abord, qu'espérez-vous de votre alliance avec Atari ?

Monsieur Schemla : Nous avons une même conception humaine et créative de l'informatique. Il nous a donc semblé que les vacanciers du Club trouveraient un profit réel et intelligent à pouvoir utiliser, très quotidiennement, les ordinateurs 400 et 800. Et cela de deux façons : en les consultant pour connaître par exemple les activités de la journée, les heures de voile libres, les différents tournois de tennis et leur classement ; ou en s'initiant par la pratique directe aux secrets du Basic ou du langage libre.

Vous avez donc des informaticiens chevronnés sur place ?

En effet. Mais attention : nous voulons distraire les gens. Nous ne voulons pas leur imposer des cours théoriques, mais des notions très concrètes, très directement utilisables pour leur créativité, pour les aider dans leurs loisirs. L'informatique, c'est la liberté !

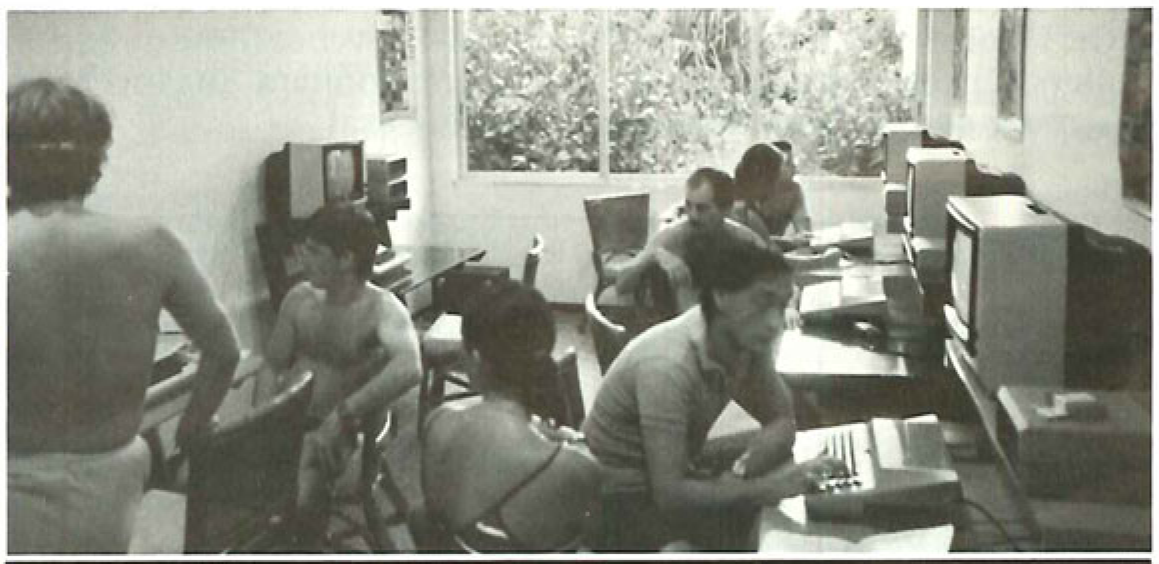
Punta Cana va donc occuper une place de choix dans ce projet...

C'est le moins qu'on puisse dire. A côté des multiples ateliers informatiques que nous avons déjà créés dans les clubs les plus divers (Mexique, Espagne, Guadeloupe...), nous voulons installer et tester à Punta Cana, dans le paradis lointain des Caraïbes, une université informatique familiale d'été. Nos membres auront 87 ordinateurs Atari 400, 800, et 1200 à leur disposition. Une trentaine de ces appareils seront même mobiles, et pourront, selon les besoins, donner des renseignements dans le hall, ou aller régler un tournoi de Volley sur la plage.

Et après...?

Après, nous continuerons l'expérience, dont nous savons déjà qu'elle est un succès. Il y aura 45 ateliers informatiques Atari/Club Méditerranée dans 2 ans, aux quatre coins du monde. Nous allons donner à l'homme un accès facile et détendu au plus formidable outil de son histoire : l'ordinateur ! ■

> Villages du Club Méditerranée équipés d'Ordinateurs-Maison Atari
>
> • Les Almadies au Sénégal • La Caravelle en Guadeloupe • Château-Royal en Nouvelle Calédonie • Cherating en Malaisie • Don Miguel en Espagne • Eleuthera aux Bahamas • Ixtapa au Mexique • Kamarina en Sicile • Punta Cana aux Antilles • Les Rotoirs Domaine de Gaillon dans l'Eure • Vittel en France.



Grande effervescence à Punta Cana.

SOLUTIONS DES JEUX

Horizontalement :
1/ ARA 2/ CHAMP 3/ PLANE - HEROS 4/ ŒUF - RUINE - OSER 5/ IR - AS.

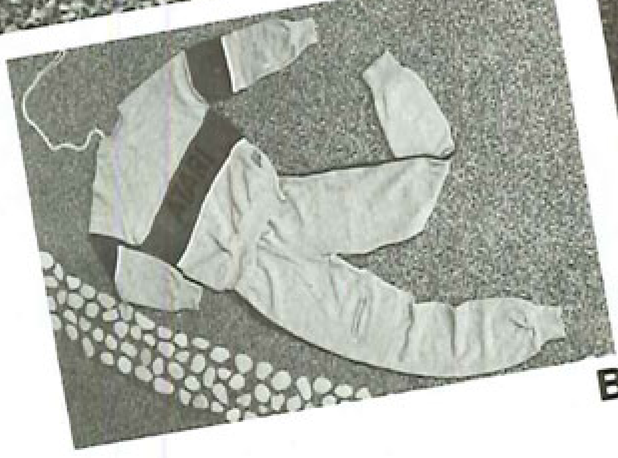
Verticalement :
2/ OR 3/ PE 4/ LU 5/ AF 7/ CERNER 8/ AH 9/ RAVI 10/ AM 11/ PHENIX 13/ RO 14/ OS 15/ SE 16/ RA.

MISS PAC-MAN - CENTIPEDE

HABILLEZ VOUS "ATARIEN"

A

B



C

Qté	Article	P. unit.
	A Serre tête ATARI imprimé en rouge et noir sur fond blanc (taille unique)	15 F TTC
	B Jogging gris au bandeau rouge T. 1 (10/12 ans) ☐ T. 2 (13/19 ans) ☐ T. 3 (20/30 ans) ☐ T. 4 (homme) ☐	190 F TTC
	C Tee Shirt Taille 1 ☐ Taille 2 ☐ Taille 3 ☐ Taille 4 ☐	35 F TTC

Vous trouverez ci-joint mon règlement d'un montant

de ____________ F

Veuillez envoyer mon(mes) article(s) à

NOM ____________ PRENOM

ADRESSE ____________

N° RUE ____________

CODE POSTAL VILLE ____________

A renvoyer au journal des fans ATARI, 9/11, rue Georges Enesco - 94008 Créteil

CATO JOHNSON - ATARI - Une division de P.E.C.F. Siège social 18, rue de Troyon 75017 Paris SARL au capital de 7.800.000 F SIREN 622 047 280 - Imprimé en France.